

任天堂 ファミリーコンピュータ™



MANUAL

TOP SECRET

SHI-2G

ガチャポン戦士2

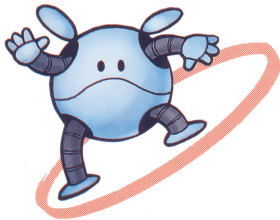
ガチャポン戦記

©創通エージェンシー・サンライズ



©SHINSEI 1989 MADE IN JAPAN





ちゅう い 注意

このROMカセットには、ゲーム・データ・セーブ（保
存用のS-RAMが内蔵されています。だから、取り扱い
方が普通のカセットと違うところがあるので、この説明書
は最後まで良〜く読んでね//

また、終了するときは、必ずリセットボタンを押しながら
電源スイッチを切ってね//

しやうじやう ちゅう い 〈使用上の注意〉

- ご使用後はACアダプタをコンセントから必ず抜いておいてください。
- テレビ画面からできるだけ離れてゲームをしてください。
- 長時間ゲームをする時は、健康のため、約2時間ごとに10分～15分の小休止をしてください。
- 精密機器ですので、極端な温度条件下での使用や保管および強いシ
ョックを避けてください。また絶対に分解しないでください。
- 端子部に手を触れたり、水にぬらすなど、汚さないようにしてくだ
さい。故障の原因となります。
- シンナー、ベンジン、アルコール等の揮発油でふかないでください。

も く じ CONTENTS

- はじめに●ストーリーなんかイラナイ// 13
- まずは、お決まりゲームの準備。 14
- そして、マップの選択画面です。 5
- ちょっとシミュレーション// 7
- コントローラー基本操作 8
- マップモード画面の説明 9
- MS・戦艦の移動 11
- 戦艦はミサイル、ビーム砲攻撃ができる// 12
- 地形の種類と移動コスト 13
- やることナイ、そんな時は「ワンパス」 15
- モチッ/戦艦にはMSを搭載できる// 15
- SAVE[セーブ] 16
- ユニットの生産●ガチャポン戦士・究極の奥義/ 17
- バトルモード●MS・戦艦が大激突// 19
- 傷ついたユニットはエネルギーを補給/ 21
- 新登場のスーパーウェポンだ// 22
- バトルモード時の出現アイテム 23
- オフィサー(対戦相手)チェンジ 24
- さあ、決戦の 때가 来た…// 24
- ズラリ集まりし、ガチャポンの精鋭たち// 25

ストーリーなんかイラナイ!!

この^と取り扱い^{あつか}説明書^{せつめいしょ}を、心^{こころ}の底^{そこ}からよ〜く^よ読みたい
と思^{おも}っている愛^{あい}すべきあなたへ……♡

- 君^{きみ}はガンダム^{エスディー}の世界^{せかい}を良^よ〜く知^しっている。
- SDとはスーパ^{おも}ー・デタラメだと思^{おも}っていない。
もしくはスーパ^{おも}ー・ドンデン返^{がえ}しとも思^{おも}っていない。
- 君^{きみ}は、ファミコンDISC^{ディスク}「ガチャポン戦^{せん}士^し〜スクラ
ンブル・ウォーズ^か」を買^かってくれたスゴイ人^{ひと}である。
- 君^{きみ}は書き換え用^かの「ガチャポン戦^{せん}士^し」のDISC^{ディスク}ゲ
ームでさえも遊^{あそ}んだ良^よいひとである。
- シミュレーション・ゲーム^すが好^すきだ。
- アクション・ゲーム^{うで}の腕^{うで}はまあまあ、テクにも自^じ
信^{しん}がある。
- 友^{とも}だちに借^かりても良^よいが、「ガチャポン戦^{せん}士^し」だけ
は、買^かって持^もっていたいと思^{おも}っている。

以上^{いじょう}のどれか一つにでも当^あてはまる君^{きみ}は、この「ガチ
ポン戦^{せん}士^し2〜カプセル戦^{せん}記^き」を楽^{たの}しく遊^{あそ}べるゾ//
そして、ガチャポン戦^{せん}士^しとともに君^{きみ}が新^{あら}しいストー
リー^つを作るんだ//

まずは、お決まりゲームの準備。

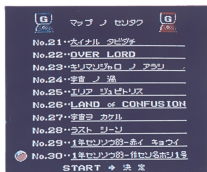
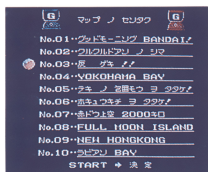
前作、スクランブルウォーズとちがって、今回はROMカセットです。ファミコン本体に「ガチャポン戦士2〜カプセル戦記」のカセットをセットし、スイッチを入れるとタイトル画面が登場し、SDモビルスーツたちのデモが始まるゾ。



次にSTARTボタン押して下さい。モードの選択画面になります。ここで、初めてゲームをする場合は「OPEN WAR」を+キーで選びSTARTボタンを押して下さい。

そして、マップの選択画面です。

マップは、1画面に10種、3画面分合計で30種もあります。画面は^{がめん}＋^{しゅ}キーの左右で^{がめんぶんごうけい}順番に^{しゅ}変わります。そして、カプセル型のカーソルを^{がた}＋^{えら}キーの上下で^{スタート}動かし、好きなマップを選んだら、STARTボタンを押します。



最後はゲームの設定画面です。ここでは、プレイヤーの選択、大軍・少軍の選択、初期資金（つまりお金ね!!）を決めます。





+キーの上下で各々の項目を選びます。
 赤軍か青軍かは項目ごとに**+**キーの左右で選びます。

OFFICER／プレイヤーの種類は、**(A)**か**(B)**ボタンを押すことによって順番に変わります。キャラクターはすべてコンピュータが相手になります。

FORCE／戦力の大きさは、**(A)**か**(B)**ボタンで**(大)**・**(小)**どちらかを選びます。これは、最初のMSの数で違ってきます。

MONEY／MSなどを生産する資金の初期値を0～99950まで設定できます。これにより、ハンデをつけて、ハンデマッチができます。

すべての設定が終了したら、**START**ボタンを押していよいよゲーム開始です。

ちょっとシミュレーション!!

みんなシミュレーション・ゲームって知ってるよね!!
でも知らない君のために、ちょっとおしえちゃう。
ここでは、ユニットと呼ばれるMSや戦艦のコマを
マップ上で動かし、将棋やチェスのようにプレイする
ゲーム。もちろん最後は中心となる首都を占領すれば勝ちになるんだ。

ワンポイント・シミュレーション用語

■フェイズ PHASE

自分の番のことを言う。カプセル戦記では1フェイズ内で12回の指令(操作)ができる。

■ターン TURN

自分と相手のフェイズが1回づつ行なうと1ターンと言う。MSなどの生産時間はこのターン数であらわされる。

■ユニット UNIT

MSや戦艦のコマのことをユニットと呼ぶ。

■クリック CLICK

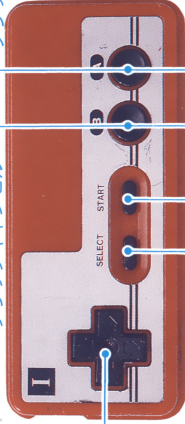
ユニットを移動したり、生産工場を稼働させるためにカーソルを合わせ、指令できる状態にすることを言う。

カプセル戦記では、1フェイズで12の指令を行なえます。

コントローラー基本操作

②ボタン…武器②、
 モード選択・送り、
 クリックキャンセル

①ボタン…武器①、
 モード選択・送り、
 クリック、決定



+キー
 カンソール操作、
 画面変更

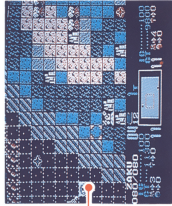
SELECTボタン
 セーブ、オフイサー交代

STARTボタン
 ゲーム開始、メニュー決定、ポーズ(バトルモード時)

A+B
 武器③、変形、
 PASS(パス)

9 マップモード画面の説明

が め ん せ つ め い



カーソル

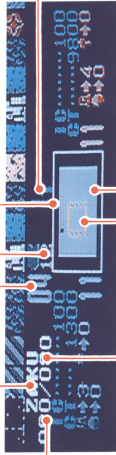
げんざい し れい ちゆう
現在指令中(クリック中)の

のこ し れい ちゆう
残り指令数

めい
ユニット名

い どうり はく ざん り ちゆう
移動力残量

ぜんたい
全体マップ



しやう
ターン数

ざん り ちゆう マックス さいだい
エネルギー残量/MAX(最大)値

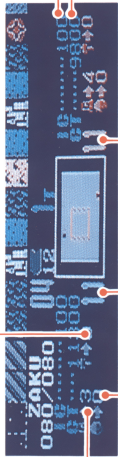
しやう ち
首都の位置

が め ん ひ ゃう し は ん い わ く
画面表示範囲枠

せいさんちゅうすう 生産中ユニット数

インカム

IC (INCOME) 1 ターン毎の収入額



せいさんちゅうすう 生産拠点数

せいさんかんりよう 生産完了ユニット数

ほゆう 保有ユニット数
(最大32ユニットまで)

キャピタル CT (CAPITAL)
しやうにやう 収入の総額、これがユニット
せいさん しん 生産の資金となる。

せんかん 戦艦 クリック時



カーソル 移動

とうさいちやう 搭載中のユニット

せんかん 戦艦 自身の指令アイコン

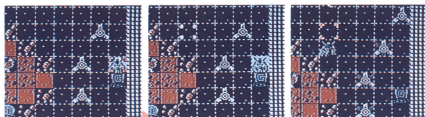
こうげき 三サイル攻撃
ほうこうげき ビーム砲攻撃

モビルスーツ

い どう

MSを移動させる。

- ① マップカーソルを、ユニットに重ね^{かき}、**A**ボタンでクリック^{しろう か}（白く変わる）。
- ② カーソルを移動^{い どう}、**A**ボタンで決定^{けつてい}。
- ③ **E**マークが表示^{ひょうじ}される。

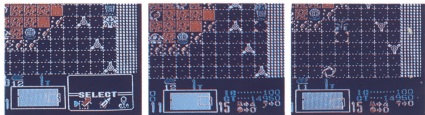


せんかん

い どう

戦艦の移動。

- ① マップカーソルを戦艦^{せんかん}に重ね^{かき}、**A**ボタンでアイコン・ウィンドウ出現^{しめつけん}。
- ② **+**キーで移動アイコン^{い どう}を選択^{せんたく}し**A**ボタンでクリック。
- ③ 後はMSの時と同じです。^{あと モビルスーツ とし おな}



※ クリック後^ご、カーソルは白く変わりますが、移動^{い どう}可能範囲^{かのうはんい}を越え^こると茶色に戻り、そこには移動^{い どう}できないことを知らせます。

せんかん

戦艦はミサイル、

ほうこうげき

ビーム砲攻撃ができる!!





- ① 移動の時と同様にアイコンウィンドウを出す。
- ② ミサイルかビーム砲かを選んで(A)ボタンを押す。
- ③ 照準・を+キーで敵ユニットに合わせて(A)ボタンで発射//命中やハズレはその場で表示される。










※ 射程距離は照準・カーソルの動く範囲内です。また、ミサイルはダメージが大きいが命中率が低く、ビーム砲はダメージが少ないが命中率高いとなっております。また、地形によっても変わります。

以上の指令は、決定される直前なら(B)ボタンでキャンセルができます。

ち けい しゅるい い どう 地形の種類と移動コスト

めい しょう 名 称	が めん 画面	い どう 移動コスト	とく ちよう 特 徴
ガチャポリス (首都)		3	かんらく しょうぶ き 陥落させると勝負が決まる。 ユニットの生産可能。
ガチャベース (生産拠点)		3	せいさん か のう で い ユニットの生産可能。出入り は自由。補給はできない。
シティ (都市)		1	ぜいさん がっポリ はい 税金がガッポリ入る。 エネルギーの補給は少し。
コロニー		1	シティ (都市) の宇宙版。
ベース (補給基地)		1	エネルギーは満タン。 税金は少ししか入らない。
スペース ベース		1	ベースの宇宙版。
へい の 野		1	しょうがいぶつ まった な うご 障害物が全く無く、動きにも 制約がない。
しん りん 林		2	おお き うご しょうがい 多くの木が動きの障害となる。
かい よう 海 洋		3	すいちゆう い がい うご せい 水中ユニット以外は動きに制 約を受ける。

めい しょう 名 称	が めん 画面	い どう 移動コスト	とく ちよう 特 徴
さ ばく 砂 漠		3	飛行可能ユニット以外は、動きが鈍くなる。
う ちゆう 宇 宙		1	慣性が働くためユニットの操作が困難。
アステロイド (小惑星帯)		3	隕石が無数に浮かんでいる。
しょうわくせいざうめん 小惑星表面		1	地上の平野の宇宙版。
しょう 小クレーター ち たい 地 帯		2	森林の宇宙版。
たい きん 大気圏		ぜん い どうりよく 全移動力	常に下向きに引力が働く。 下まで落ちるとダメージ。
か ざん 火 山		しんにゆうふ か 進入不可	すべてのユニットは進入できない。
だい 大クレーター		しんにゆうふ か 進入不可	すべてのユニットは進入できない。
ブラック ホール		しんにゆうふ か 進入不可	すべてのユニットは進入できない。

やることナイ、

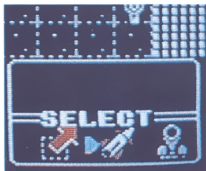
とき
そんな時は「ワンパス」



1 フェイズには12の指令ができるけど、途中で相手
ばんに番をゆずることもできます。③ボタンを押しなが
ら①ボタンを押すと、①…PASS、③…EXITと聞いてくるから、①ボタンを押せば、相手のフェイズになる。

せんかん モビルスーツ
モチッ! 戦艦にはMSを
とうさい
搭載できる!!

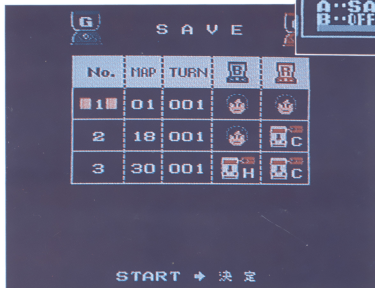
モビルスーツ い どう とき
MSを移動させる時、カーソルを戦艦に重ねれば自
どうてき とうさい
動的に搭載されます。



ただし、戦艦それぞれに搭載能力は限られていて、
まんさい
満載しているときは、キャンセルされます。さらに、
てき こうげき う げき は とうさい モビルスーツ とも
敵の攻撃を受け、撃破されると搭載されたMSも共
げき は
に撃破されます。

カンタン、便利、 いつでも、どこでもSAVE!!

ゲームの途中、いつでもデータを保存してセーブできるゾ。まず、マップ画面のとき、SELECTボタンを押します。



次にセーブをするなら(A)ボタンを押す。セーブ画面になったら、カーソルを+キーで動かし、好きな番号(1~3)を選んでSTARTボタンを押せばイイ。マップナンバー、ターン数、対戦者がセーブされ表示される。

そして、このまま終了したいなら、必ずリセットボタンを押しながら電源スイッチを切ろうね!!

ガチャポン戦士・究極の奥義！

ユニットの生産だ！

せいさんのうりよく
(生産能力がパワーアップしたゾ!!)

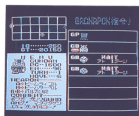
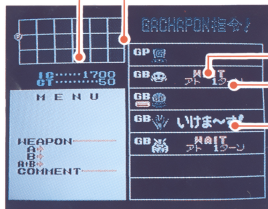
1ターン毎に入る収入の合計CTでユニットを生産します。

生産できる場所は“GP”(首都)と“GB”だけ。マップによって、“GB”の数がちがいます。

“GB”か“GP”をカーソルでクリックするとこの生産指令画面が出ます。

せいさん し れい が めん 生産指令画面

カーソルの置かれた“GB”の位置
“GP”(首都)



せいさんちゅう ひょうじ
生産中の表示

せいさんひつよう すう
生産必要ターン数

せいさんかんりよう ひょうじ
生産完了の表示

メニュー、生産可能なユニットのデータ表示

- ①まず、生産指令画面で、**+**キーの上下でどの“GP”や“GB”で生産するか選びます。
- ②次に、**A**ボタンを押すとMS・戦艦のメニューが出ますから、生産資金、必要ターン数、作戦など総合的に考え、**+**キーの上下で選びます。
- ③さらに**A**ボタンを押すと生産指令が決定されます。

※生産指令はクリックした以外の“GP”や“GB”も同時にできます。

〇〇〇摩擦にならないように ユニットは、32までの制限



ユニット生産が楽しいからって、作り過ぎたらいけません。両軍とも32を超えては生産（正確には、マップ上に32コ以内、戦艦搭載分も含めます。ただし、指令は可能）できないのです。

もし、生産指令をしてしまい、生産完了したときは、マップ上の自軍のユニットが倒され、減らない限り出撃できません。この時、生産指令画面に32禁マークが表示されます。

MS・戦艦が大激突!!

はくりよく せんかん だいげきとつ びょういつばんしょう ぶ
 迫力のアクション・バトル 60秒一本勝負

バトルモード

てき ばしよ じぐん すす
 敵ユニットのある場所へ自軍のユニットを進めると、
 どう じ はい スタート
 同時にバトルモードに入ります。STARTボタン
 でバトル開始だ。

バトルモード画面



ほうのこ だんすう
 バルカン砲残り弾数

のこ きすう
 ミサイル残り機数

のこ じかん びょう
 残り時間(秒)

ハイメガ砲エネルギー

ほう じゅうてんちゆうひょう じ
 充填中表示



はっしや か のうひょう じ
 発射可能表示



バトルは必ず60秒間だけ戦います。時間切れの場合は、エネルギーの残量が少ないユニットが、自軍側
 (GPのある方向) に一定距離戻される。勝てそう
 にもない奴には逃げるが勝ち!! ってこともある。

コンピュータ、フル^{かつよう}活用!!

バトルモードを始める^{はじ}前に、 チョット^ま待った!! コールです。

この素晴らしい、エキセントリックな機能^{き のう}、チョット手^てを休めたい君^{きみ}、ものぐさなあなた、他人^{た にん}まかせの彼女^{かのじよ}も大喜び。バトルモードに入る^{はい}前の画面^{まえ}で、青軍^{が めん}、赤軍^{あおぐん}とも“MANU”とか“AUTO”とか表示^{あか}されるハズです。“MANU”と表示^{あか}されているのは、君^{きみ}や友だち^{とも}が自分の手^{じ ぶん}でユニットを動か^{うご}かすということ。“AUTO”はファミコン自身^{じ しん}が自動^{じ どう}的にユニットを動か^{うご}かすのです。ここで問題^{もんだい}です、**+**キーの上下^{じょうげ}を動か^{うご}かし、青軍^{あおぐん}・赤軍^{あかぐん}とも“AUTO”にしたら?

なんと勝手^{かって}にバトルをや
ってくれてしまうのです。
さて、勝負^{しょうぶ}は……!?



もし、エメルギー^{ゼロ}が0になったら、そのユニットは
爆発^{ばくはつ}して、一巻^{いっかん}の終り^{おわ}、消えて^きしまいます。(つまり
負け^ま)

また、バトルモードは、マップ画面上と同一の地形で行なわれます。宇宙なら宇宙、海なら水中になり、地形によってユニットの動きも変わってくるのです。なるべくそのユニットの得意な地形で戦った方がいいのは、あたり前だね。



きず

傷ついたユニットは エネルギーを補給!

バトルモードでダメージを受けたら、次のバトルに備えてEN(エネルギー)を補給しよう。補給できる場所は“GB”と“ベース”、“スペースベース”の3種類。ただそれぞれ、1ターンの時間がかかるし、補給できるENの量がちがう。

しんとうじょう

新登場のスーパーウェポンだ!!

つか かた ちゅう い その使い方と注意

ほう バルカン砲

ボタンを押していれば連射。だが弾数に限りがある。

グレネード

いっていきよりと ばくはつ しょうがいぶつ かげ
一定距離飛ばないと爆発しないが、障害物の陰から
な こう か てき
投げると効果的。

ミサイル

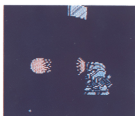
てき に お い つい び がた モビルスーツ
敵が逃げても追って行く追尾型ミサイルは、MSで
ももっているものがある。やはり数に限りがある。

ハイメガ粒子砲

いってい じ かんちくせき
エネルギーを①+②ボタンで一定時間蓄積、ボタン
はな いっ き ほうしゅつ ちくせきちゅう ほか ぶ き
を放して一気に放出。エネルギー蓄積中は他の武器
つか かりゅう し ほう
が使えないが、威力は絶大。

シールド

こうげきよう ぶ き かい
攻撃用の武器ではないが、1バトルにつき1回だけ
こうげき う お
攻撃を受けてもダメージを負わない。



バトルモード時の出現アイテム

お助けアイテムやワナアイテムと、くせのあるヤツばかりだ。



●短縮時計

これを取ると残り時間が10秒減少する。
やられそうな時は救いの神？



●チカラドリンク

取るとエネルギーが10ポイント回復。



●激走足袋

足の遅いユニットが取ると、約10秒間
スピードが速くなる。



●金縛りのお札

5秒間金縛りにあって動けなくなってしまう。



●まねきねこ

NEWアイテム / 自軍の資金が増える、
出現してから早く取るほど金額が大きい。

き
気まぐれなあなたへ……

たいせんあいて
オフィサー(対戦相手)チェンジ。

なんと、カプセル戦記ではゲームの途中でも、対戦
あいて あかぐん あおぐん じゆう へんこう
相手(赤軍、青軍)を自由にいつでも変更できる。セ
ーブの時と同じようにSELECTボタンを押したら、
こんど お
今度は③ボタンを押そう。



がめん
この画面になったら、カーソルを+キーで“BLUE”
レッド あ
か“RED”に合わせ、③、④ボタンで対戦相手が順
ばん か す えら
番に変わるから、好きなのを選んだら、STARTボ
タンで決定。
かけてい

けっせん とき き
さあ、決戦の時が来た……!!

きみ ガチャボリス こうげきかいし ガチャボリス かんらく きみ
君は“GP”に攻撃開始/“GP”を陥落させれば君の
しょうり かんたん なに
勝利だ!!しかし、そうは簡単にいくわきゃない。何
で
が出るかって?それはもう○×△□……。ゲームを
たの しょうり て せん き など
楽しんで勝利を手に入れば。カプセル戦記の謎がす
べてあき
明らかになる!!

あつ ズラリ集まりし、 せいえい ガチャポンの精鋭たち!!

プロダクション コスト せいさん ひょう
 PC(PRODUCTION COST)……生産費用
 エネルギー エネルギーの最大値
 EN(ENERGY)……エネルギーの最大値
 すう せいさん すう
 TURN(ターン数)……生産ターン数
 MOVE(ムーブ)……マップモードでの移動力
 WEAPON(ウェポン)……武器
 ①[Aボタン用] ②[Bボタン用]
 ①+②[A+Bボタン用]

ザク●ZAKU

PC……100 WEAPON
 EN……80 ①…マシンガン
 TURN……1 ②…ヒートホーク
 MOVE……4 ①+②…グレネード



まいど こんど せんき アップ
 毎度おなじみ「ザくれ〜す」今度のカプセル戦記では、パワーUP
 して登場だけど、やっぱりヤラレメカなのか?グスンッ。

グフ●GOUF

PC……200 WEAPON
 EN……80 ①…マシンガン
 TURN……1 ②…ヒートロッド
 MOVE……4 ①+②…グレネード



グフ フ フ つよ じまん
 GOUF・FU・FU、あいかわらずザクよりは強いと自慢して
 いるグフくん。君の存在価値は……まあ、イイか?

ドム●DOM

PC……500 WEAPON

EN……80

(A)…バズーカ砲

TURN……1

(B)…ヒートサーベル

MOVE……4

(A)+(B)…グレネード

元祖ノ地上戦用のオレ達は街の防衛が得意なシティーボーイよ!!
バズーカは強力だぜ!!



ズゴック●Z'GOK

PC……700 WEAPON

EN……80

(A)…レーザー砲

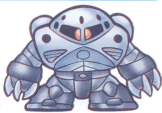
TURN……1

(B)…ヒートサーベル

MOVE……4

(A)+(B)…水中ミサイル

水陸両用として生まれた私だが、どっちかという今回、水中の方がよい。ヒートサーベルも使えるようになった。



ゾッグ●ZOGG

PC……900 WEAPON

EN……96

(A)…レーザー砲

TURN……2

(B)…ヒートサーベル

MOVE……5

(A)+(B)…水中ミサイル

私はハッキリ水中用ノだからなるべく水中戦だけにしてほしい。
けど、ズゴックくんよりはレーザー砲は強力ヨ……。



ザクレロ●ZAKRERO

PC……1000 WEAPON

EN……80

(A)…拡散ビーム砲

TURN……2

(B)…「ゴメンネ!!」

MOVE……6

(A)+(B)…ミサイル

MAの私は、拡散ビーム砲が強力なの。ところで、私のハイレッグ水着姿、ステキだったでしょ。知ってるかな?



ゲルググ●GELGOOG

PC……1100 WEAPON

EN……88 (A)…ビームライフル

TURN……1 (B)…ビームナギナタ

MOVE……5 (A)+(B)…グレネード

私は、わたしララアと仲よしのモビルスーツ。ビームナギナタは、うしろ後向きでも相手あいてにダメージを与えちゃうゾ。



マラサイ●MARASAI

PC……1200 WEAPON

EN……88 (A)…ビームライフル

TURN……1 (B)…ビームサーベル

MOVE……6 (A)+(B)…バルカン砲

お買かい得とくの量産型りょうさんがたがこのボク、マラちゃんです。バルカン砲ほうは弾たまに限りがあるから使い過ぎないでね。



バーザム●BARZAM

PC……1300 WEAPON

EN……88 (A)…ビームライフル

TURN……1 (B)…ビームサーベル

MOVE……6 (A)+(B)…バルカン砲

私は根ねっからの量産型りょうさんがたなのです。期待きたいにそうようガンバリますから作つくってやってください。



リックディアス●RICK-DIAS

PC……1500 WEAPON

EN……96 (A)…バズーカ砲

TURN……1 (B)…ビームサーベル

MOVE……6 (A)+(B)…バルカン砲

ドムはってんがたの発展型きようりよくだけど、オイラは宇宙用うちゅうようだ。バズーカだっうてドムの奴こよりは強力だ。チャキチャキの宇宙っ子うちゅうこだゼィ//



ギラ・ドーガ●GEARA-DOGA

PC.....1500 WEAPON

EN.....96

TURN.....1

MOVE.....6

(A)・・・ビームライフル

(B)・・・ビームサーベル

(A)+(B)・・・グレネード

なんたって、私のデビューは映画作品、スターの座まちがいなし。ジオンのアイドル。



ジェガン●JEGAN

PC.....1500 WEAPON

EN.....96

TURN.....1

MOVE.....6

(A)・・・ビームライフル

(B)・・・ビームサーベル

(A)+(B)・・・バルカン砲

ボクは連邦軍の量産型、ギラ君には負けてられないな。でもあつかいやすいモビルスーツだろ？



ガンダム●GUNDAM

PC.....1600 WEAPON

EN.....96

TURN.....1

MOVE.....6

(A)・・・ビームライフル

(B)・・・ビームサーベル

(A)+(B)・・・バルカン砲

本当にホントの元祖ガンダム//この私がいたから、ガチャポンがある。ちょっと言いすぎかな？



カプール●GAPULE

PC.....1700 WEAPON

EN.....104

TURN.....2

MOVE.....6

(A)・・・レーザー砲

(B)・・・ビームサーベル

(A)+(B)・・・水中ミサイル

私は水中のボールと言われている。泳ぐ姿はダルマだダルマ。でも水中ミサイルは威力あるよ。



ズサ●ZSSA

PC……1800 WEAPON

EN………96

A…ミサイル

TURN………1

B…ビームサーベル

MOVE………5

A+B…バルカン砲

ハ〜イ、どすこいズサです。私の場合、やっぱりこの背中のミサイルが売りものだけど、チョット重いかな。



ガ・ゾウム●GA-ZOWMN

PC……1800 WEAPON

EN………96

A…ビームライフル

TURN………1

B…ビームサーベル

MOVE………6

A+B…ミサイル

量産型だけど、性能はバランスがよくて武器もピカイチのお買い得品／サービスしとくよ。



エルメス●ELMETH

PC……1900 WEAPON

EN………104

A…ビット

TURN………2

B…「ゴメンネ!!」

MOVE………8

A+B…バルカン砲

気品と強さをかね備えたMAですよ。シャア様よりもっとイイ男はいないかしら？だって彼〇〇〇〇なんですもの。



ガンダム・マークII●GUNDAM MK-II

PC……2000 WEAPON

EN………112

A…ビームライフル

TURN………1

B…ビームサーベル

MOVE………7

A+B…バルカン砲

ついに主役になれなかったボク、でも、カプセル戦記ならガンバって主役になれるかな。それも君しだい。



アッシマー●ASSHIMAR

PC……2000

WEAPON

EN……104

①…ビームライフル

TURN……1

②…ビームサーベル

MOVE……7

①+②…変 形



あっしはアッシマー。なんてダジャレを言ってる場合じゃないって。地上でも変形して、ス〜イスイッ飛んじやう。

ドライセン●DRISSEN

PC……2300

WEAPON

EN……112

①…バズーカ砲

TURN……1

②…ビームナギナタ

MOVE……7

①+②…グレネード



腕っぶしの強さはピカイチ。鬼も逃げるぜ、ジオンの井慶タア俺様のこと。

バウンドドック●BOUND-DOC

PC……2500

WEAPON

EN……112

①…拡散ビーム砲

TURN……2

②…ビームサーベル

MOVE……7

①+②…変 形



は〜いっドックちゃんです。す早い変形、強力拡散ビーム砲でああなたのハートを撃ち抜くわヨー！

ジオング●ZIONG

PC……3200

WEAPON

EN……144

①…サイコミュ

TURN……2

②…「スミマセン!!」

MOVE……6

①+②…メガ粒子砲



サイコミュだよ〜ん。ニュータイプのアなたにお薦め。でもスカートの下に足がなくて、パンツはけないよー！

ハンブラビ●HAMBRABI

PC……3200

EN……120

TURN……1

MOVE……7

WEAPON

(A)…ビームライフル

(B)…ビームサーベル

(A)+(B)…変^{へん}形^{けい}



だれだイカだなんて言ってる奴は？青いイカがいかよ！スマートな攻撃が俺の売り。だから買ってけー！！

リ・ガズィ●Re-GZ

PC……3400

EN……128

TURN……1

MOVE……7

WEAPON

(A)…ビームライフル

(B)…ビームサーベル

(A)+(B)…パルカン砲^{ほう}



はっきり言ってガンダムなんてダサイ！私の方がカッコイイ。
洗練^{せんれん}された連邦軍^{れんぽうぐん}のシティボーイだぜ！

百式●100 SHIKI

PC……3500

EN……136

TURN……1

MOVE……7

WEAPON

(A)…ビームライフル

(B)…ビームサーベル

(A)+(B)…パルカン砲^{ほう}



ピカッ／キラ／キンキラ！！。シャア好みの私ですが、でもやっぱりシャアには百式^{ひゃくしき}が良く似合う。

パラス・アテネ●PALACE ATHENE

PC……3600

EN……136

TURN……1

MOVE……7

WEAPON

(A)…ミサイル

(B)…ビームサーベル

(A)+(B)…メガ粒子砲^{りゅうしほう}



武器^{ぶき}は強力^{きょうりきよく}重装備^{じゅうそうび}。シロッコ様^{しろうこさま}が作^{つく}ってくれた私は戦艦^{せんかん}だって撃沈^{げきちん}する重MSだ。

せんかん

戦艦ムサイ●MOUSAI

PC……3800

WEAPON

EN……160

(A)…^{ほう}ビーム砲

TURN……2

(B)…ミサイル

MOVE……5

(A)+(B)…^{ほう}バルカン砲



MS1機搭載できる、値段も格安のお舟。やっぱり戦艦は作戦にはかせませんね！

メッサーラ●MESSALA

PC……4000

WEAPON

EN……144

(A)…^{かくさん}拡散ビーム砲

TURN……2

(B)…ビームサーベル

MOVE……7

(A)+(B)…^{へん}変^{けい}形



パワーはある、変形はする、拡散ビーム砲はついているもう鬼に金棒、メッサーラーにブースター。

アールジャジャ●R-JARJA

PC……4000

WEAPON

EN……144

(A)…ビームライフル

TURN……1

(B)…ビームサーベル

MOVE……7

(A)+(B)…グレネード



むかし^{がいこく}ネ、外国のTVで、じゃじゃ^{テレビ}馬億万長者^{うまおくまんちやうじや}なんてのがあったけど、あんなかに出た、ばあさんじゃないかんネ！！

ゼータガンダム●Z-GUNDAM

PC……4000

WEAPON

EN……152

(A)…ビームライフル

TURN……2

(B)…ビームサーベル

MOVE……7

(A)+(B)…^{へん}変^{けい}形



^{へんけい}変形すれば大気圏^{たいきけん}でもだいじょうぶ。君はカプセル戦記^{せんき}で刻^{とき}の笑^{わら}いを見る！！

キューベレイ●QUBELEY

PC……4200 WEAPON

EN……152 (A)…ファンネル
TURN……2 (B)…ビームサーベル
MOVE……8 (A)+(B)…バルカン砲



私^{わたし}ヨーノ、ネオ・ジオンのヒステリーねえさんって。でも、ファンネルを最初に装備^{そくび}したMSなの、カワイがってネー。

ヤクト・ドーガ●JAGD-DOGA

PC……4400 WEAPON

EN……160 (A)…ファンネル
TURN……2 (B)…ビームサーベル
MOVE……8 (A)+(B)…ミサイル



だれ^{だれ}だー俺^{おれ}のことを「焼^やくとどうだ？」なんて言^いってる奴^{やつ}は？
俺^{おれ}は映画^{えいご}にだって出演^{しゅつげん}したんだぞー。焼^やき鳥^{とり}じゃないかんネー。

ハンマ・ハンマ●HAMMA HAMMA

PC……4700 WEAPON

EN……160 (A)…サイコミュ
TURN……2 (B)…ビームサーベル
MOVE……8 (A)+(B)…ミサイル



ハンマ(ホンマ)に、ハンマ(ハンパ)なことはできん性格^{せいかく}なんよ、このクラスでの移動^{いどうりよく}力はバツグンね。

ジ・オ●THE-O

PC……5300 WEAPON

EN……160 (A)…ビームライフル
TURN……2 (B)…ビームサーベル
MOVE……7 (A)+(B)…ミサイル



だれだー？俺^{おれ}のこと宇宙^{うちゅう}のコニシキと言^いってるふとどきものは…。
本当^{ほんとう}は体^{からだ}に似^{にあ}合^あわずスピーディーなんでいっ//

ダブルゼータガンダム●ZZ-GUNDAM

PC……5500 WEAPON

EN……160 (A)…ビームライフル

TURN……3 (B)…ビームサーベル

MOVE……8 (A)+(B)…ハイメガ粒子砲



究極^{きゅうごく}の合体変形^{がったいへんけい}なんてことやったけど、ハイメガ粒子砲^{ハイメガリョウシホウ}が顔の大部分^{だいたいぶぶん}をしめる^{おも}んで重くてこまっています。

ビグザム●BYG-ZAM

PC……5500 WEAPON

EN……176 (A)…拡散^{かくさん}ビーム砲^{ほう}

TURN……3 (B)…ミサイル

MOVE……6 (A)+(B)…拡散メガ粒子砲^{かくさんリョウシホウ}/シールド^{しールド}装備^{そうび}



ビデオでは、フライドチキン^{きょうりょく}にされたけど、強力^{きょうりょく}なシールド^{しールド}を持^もってるつお〜いMAなんだゾー。ジオンに栄光^{えいこう}あれ!!

サイコガンダム●PSYCO GUNDAM

PC……5700 WEAPON

EN……176 (A)…拡散^{かくさん}ビーム砲^{ほう}

TURN……3 (B)…ミサイル

MOVE……6 (A)+(B)…拡散メガ粒子砲^{かくさんリョウシホウ}



次回^{し かい}には完全^{かんぜん}な姿^{すがた}でお目^めにかかりたいんですが……。でもこのカッコ^{にん き けうりょうしやう}で人気^{にんき}急上昇^{きゅうじやうしやう}↑。都市^{とし}の防衛^{ぼうえい}はまかせてちょーだい。

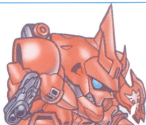
サザビー●SAZABI

PC……5800 WEAPON

EN……168 (A)…ファンネル

TURN……3 (B)…ビームサーベル

MOVE……8 (A)+(B)…拡散メガ粒子砲^{かくさんリョウシホウ}



ララアーツ、生き返^{い かえ}ってくれー。生き返^{い かえ}てくれないのなら、コロニー^{おと}落し^{おとし}をしてしまうのだよ。

ニューガンダム●^{ニュー}レ-GUNDAM
PC……6200 WEAPON

EN……168 (A)…ファンネル
TURN……3 (B)…ビームサーベル
MOVE……10 (A)+(B)…バルカン砲/シールド装備



やっぱり、ガンダム。いつまでもガンダム。おんぶにだっこで、カプセル戦記に登場。期待は絶対に裏切りません。

クインマンサ●QUEEN MANTHA
PC……7000 WEAPON

EN……168 (A)…ファンネル
TURN……3 (B)…ビームサーベル
MOVE……8 (A)+(B)…ハイメガ粒子砲/シールド装備



超重量級だが、機動力だってあるし、ハイメガの破壊力はサイコーツ。私が無敵のジオンの女王様。

戦艦ホワイトベース●WHITE BASE
PC……8000 WEAPON

EN……176 (A)…ビーム砲
TURN……3 (B)…ミサイル
MOVE……6 (A)+(B)…バルカン砲



MS2機搭載できる、通称“木馬”。追尾ミサイルは、スピードの早いMSには最適よ//

アルパ・アジール●^{アルパ}α-AZIERU
PC……8500 WEAPON

EN……176 (A)…ファンネル
TURN……3 (B)…ミサイル
MOVE……6 (A)+(B)…拡散メガ粒子砲



戦艦もビックリのアルパ君はジオンの切り札。高すぎるけど、ファンネル、拡散メガ粒子砲、ミサイルとも言うことなし。

せんかん
戦艦レウルーラ●LEUROULA

PC… 11000 WEAPON

EN… 184 (A)…ビーム砲

TURN… 3 (B)…ミサイル

MOVE… 7 (A)+(B)…バルカン砲



ロンド=ベル隊の中心がこの私。MSは3機搭載します。高いから良〜く考えてね。でも、ラーカイルムよりは安いよ//

せんかん
戦艦ラーカイルム●RA-KAILUM

PC… 14000 WEAPON

EN… 192 (A)…ビーム砲

TURN… 4 (B)…ミサイル

MOVE… 8 (A)+(B)…バルカン砲



ジオンのエース艦ね/ どうしてジオン軍はバルカン砲が好きなの? MSは3機も搭載できちゃう。

さて、だれ
わたしは誰でしょう?



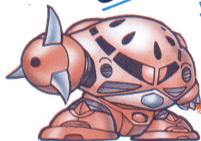
エスディー
SDガンダム

カプセル戦記

オ리지ナルビデオ プレゼントクイズ

じゃ〜ん、さて、問題です…
もんだい

せいはいしや
なか
めいさま
ちゆうせん
ごうけい
めいさま
正解者の中から抽選で、
毎月100名様、合計400名様に
プレゼント!



かんそう
か
おく
ゲームの感想も
書いて送って来て!
まってるぞ!

おう ぼ ほう ほう 応募方法

かんせい
官製ハガキに、正解を「赤」で明記し、パッケージの
おう ぼ けん は じゅうしよ し めい でん わ ばんごう せいねんがっ び
応募券を貼って、住所・氏名・電話番号・生年月日・
せいべつ 性別をハッキリ書いて下記までお送りください。

あてさき 宛先

〒111 東京都台東区駒形1-4-8

バンダイ第5ビル内スタジオスタット

「SDガンダム・カプセル戦記・ビデオプレゼント係」まで

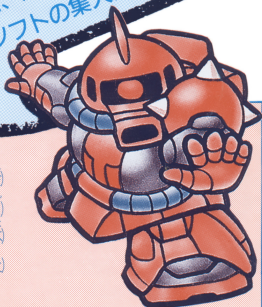


がめん どうじょう
エスディー
タイトル画面に登場する
シルエットのSDモビルスーツの名前は？

ファミコン

せんし
戦士のすべてがわかるビデオ『ザ・ヒスト

リー・オブ・ガチャポンウォーリヤーズ
がもらえるぞ！スクランブル・ウォーズ、
書き換え版、マップコレクション、カプセ
ル戦記のソフトの集大成！これはすごい！



しめきり 1989年

だい かい がっ にち きん
第1回：7月7日(金)

だい かい がっ にち げっ
第2回：8月7日(月)

だい かい がっ にち しゅく
第3回：9月7日(木)

だい かい がっ にち ど
第4回：10月7日(土)

はつぴよう
発表

しょうひん はつそう
商品の発送をもってかえさせていただきます。

おことわり

ゲーム内容について、電話でのお問い合わせには一切お答えできませんので、ご了承ください。

なお、ゲームのヒントはファミコン専門誌をご覧ください。
な、03-847-0099・0098でお聞きください。

おことわり 商品の企画、生産には万全の注意をはらっておりますが、ゲーム内容が非常に複雑なために、プログラム上、予期できない不都合が発見される場合がございます。万一、誤動作等を起こすような場合がございます。弊社まで御一報ください。

お父さま、お母さま方へ(必ずお読みください)

このたびは、バンダイ製品をお買い上げいただき、まことにありがとうございます。品質管理には万全を期しておりますが、万一お気付きの点がございましたら、お客様相談センターまでお問い合わせください。なお、お問い合わせの際は、住所・氏名(保護者)・電話番号と、お子様のお名前・お年も必ずお知らせください。

バンダイお客様相談センター

(東京)東京都台東区駒形1-4-8 ☎111-81 ☎03-847-5060

(大阪)大阪市北区豊崎4-12-3 ☎531 ☎06-375-5050

(名古屋)名古屋市昭和区御器所3-2-5 ☎466 ☎052-872-0371

●電話受付時間 月～金曜日(除く祝日) 10～16時

製作・発売元 新正工業株式会社

販売元 株式会社バンダイ

玩具第2事業部

東京都台東区駒形2-5-4 〒111-81

ファミリーコンピュータ・ファミコンは、任天堂の商標です。

●協力／講談社コミックボンボン